



Tema e enredo

PREMISSA E LOGLINE

Quando pensamos em qualquer tipo de narrativa longa, temos que trabalhar por etapas, senão é muito fácil se perder no meio do desenvolvimento e não alcançar o fim esperado, não conseguir transmitir a mensagem e a sensação esperadas ou deixar pontas soltas ao longo da narrativa. Nesta etapa, é muito importante haver um planejamento e estruturar a trama para que ela se solidifique e que não tenha lacunas, exceto aquelas programadas e propositais para gerar suspense ou um possível novo produto para preencher aquele espaço.

Ao analisarmos a famosa série de sucesso *Breaking Bad*, é claro que há um tema, uma premissa e logline. Para quem viu a série, foi fácil se conectar não apenas com o protagonista, mas também com o advogado Saul Goodman. Como a história não era sobre ele, ficaram algumas lacunas sobre seu passado e sobre sua prática de trabalho (duvidosa). Para sanar essa lacuna (que era do personagem secundário, e não da trama principal), uma nova série foi desenvolvida. O mesmo é possível com outras espécies de narrativa, mas, para isso, há de se ter em mente sobre quem é e sobre o que é.

Quando pensamos em premissa, como resolver em uma só frase a trama toda? Não se trata apenas do tema tratado, mas de qual o olhar, qual a mensagem que se quer transmitir acerca de determinado tema. Vejamos por outro exemplo. *Procurando Nemo* é um filme cujo tema pode ser definido como paternidade. Mas não é um olhar qualquer sobre paternidade. Trata de medos e anseios que a paternidade tem que vencer. Legal, isso estabelecido, precisa-se pensar em como isso será feito. Se bastasse o tema de forr

ampla, Monstros S.A. e Procurando Nemo seriam o mesmo filme afinal ambos são sobre paternidade. Mas não. Embora o tema de forma mais ampla seja paternidade, o olhar imposto influencia em como e o que contar. Inventando uma definição, *Procurando Nemo* poderia ter como premissa: a força paterna vence desafios aparentemente impossíveis. Já para *Monstro S.A.* seria um pouco diferente, algo como: a descoberta da paternidade mostra novas nuances da vida. A paternidade está lá, nos dois casos, mas é retratada de maneiras diferentes, mesmo que numa representação a partir da animação de figuras não humanas. Assim, conseguimos ver com mais facilidade que o tema não depende tanto da forma. Um é um peixe, o outro é um monstro, mas tratam de temas afetivos a nós humanos.

Definir a premissa é fundamental, então, para iniciar o processo de desenvolvimento da sua narrativa. Com ela em mente, podemos partir para a logline. Qual é o conflito principal da sua trama? O que gera os demais conflitos? Para *Procurando Nemo* poderia ser: um pai medroso tem que enfrentar o oceano para resgatar seu filho sequestrado. Para *Monstros S.A.* poderia ser: um monstro amedrontador descobre carinho ao se descobrir pai inesperadamente. Que fique claro: essas loglines são inventadas depois de ver o filme, nada impede que a original seja outra, que se crie uma nova, mas, seguramente, elas terão elementos edificantes que são inescapáveis. É bem possível também que, conforme se desenvolva a trama, retorne para adaptar sua história, mas é importante ter a logline sólida, senão, provavelmente, você se perderá sem saber o que ela conta.

ARCO DRAMÁTICO E ESTRUTURA EM ATOS

Uma vez que a logline foi solidificada, ela precisa ser expandida. Ela vai se transformar no que chamamos de arco dramático. É importante entender como a estrutura de atos funciona para facilitar o processo de construção desse arco. É importante também notar que o protagonista da trama já é o

sujeito da logline. Ele precisa fazer algo para que algo aconteça. Ele precisa sofrer impactos, tomar decisões para que a história ande. Seu personagem precisa tomar decisões e sofrer as consequências dessas decisões.

Nesse aspecto, a jornada e estrutura em atos auxiliam na criação para que a história ganhe corpo. Autores como Syd Field costumam ser excessivamente estruturalistas. Ou seja, eles prezam por uma forma de organizar e montar o roteiro antes mesmo de avaliar seu teor. Atualmente, no entanto, outros métodos e formas de entender sua montagem já são mais bem vistas, mas isso não afasta a importância de dominar as estruturas, afinal, para quebrá-las, é preciso primeiro dominá-las. O arco vai servir para pontuar numa linha do tempo as principais etapas por que seu protagonista passa. É hora de determinar os principais conflitos que, palpavelmente, vão revelar a premissa. Se a premissa tem uma carga abstrata, é o arco desenvolvido que vai fazer o espectador ou o usuário não necessariamente refletir sobre isso, mas sentir essa experiência. O teatro clássico, na passagem de um ato para o outro, literalmente fechava as cortinas e rearranjava o palco e personagens para retornar à história num chamado ponto de não retorno. As escolhas trazem consequências que não tem como voltar atrás. Por isso a estrutura em arco. Necessariamente, o protagonista é arremessado em direção ao caos, onde deve agir ativamente para recriar um mundo de “paz”.

SINOPSE

Estamos acostumados a ver vários formatos de sinopse e faz sentido, de fato, existe mais de um tipo de sinopse e, consequentemente, existe também mais de uma maneira de construí-la. Vamos começar, então, abordando o que não serve como sinopse.

Pouco tempo atrás, era comum irmos até uma locadora de vídeo e, na dúvida, líamos o verso dos VHS e DVDs disponível. Ali, muitas vezes,

tínhamos acesso a uma sinopse com algo entre 500 e 1000 caracteres, uma forma comum de sinopse. Analogamente, quando essa mesma dúvida paira hoje em dia, normalmente estamos em algum servidor de streaming como Netflix, Amazon Prime Vídeo, Globoplay etc. Esses, no entanto, raramente têm espaço o suficiente (e tempo) para uma sinopse descrita. Muitas vezes, o que vemos ali é uma tentativa de logline, não à toa é comum ouvirmos pessoas relatando que a "sinopse" do servidor não faz jus ao conteúdo. Claro, afinal, não é uma sinopse.

Quando pensamos o termo sinopse, estamos falando de uma narrativa já com começo, meio e fim. A sinopse da locadora ou a "sinopse" dos servidores de streaming visam ao público, ou seja, elas costumam esboçar o conflito principal do tema e deixar um suspense no ar para que o espectador, ou, no caso de games, o usuário, queira adquirir aquele produto para ter a experiência completa e sanar suas dúvidas. Quando estamos do outro lado, como produtores de conteúdo, e não consumidores, o serviço é um pouco diferente. Esse texto do servidor de streaming ou do verso de uma capa ou do site de um jogo é construído, muitas vezes, pelo distribuidor do conteúdo com a finalidade de instigar o consumo. Ao produzir o conteúdo, precisamos que o produtor desse conteúdo saiba do que se trata a história, com começo, meio e fim, indicando os principais desdobramentos e os principais personagens do enredo.

A sinopse, para nós, é, então, um documento de venda e organização. Com os textos anteriores formatados, agora sabemos como essas ideias, mais abstratas, serão desenvolvidos. Saberemos por esse texto como os personagens principais se comportam, e apenas os principais. A sinopse, usada para quase todos os eventos de mercado de conteúdo costuma ser pedida em destes três moldes: 500 caracteres, 1000 caracteres ou 2000 caracteres. É claro que cabem variações, mas os principais festivais e editais costumam pedir um desses três. Obviamente, uma sinopse de 500 caracteres não terá o mesmo conteúdo de uma com 2000 caracteres. O ideal é que a história seja desenvolvida. Não cabe suspense no sentido de guardar

o final para surpreender. O aquisitor de conteúdo precisa saber o que vai comprar. Então, foco é importante. Em 500 caracteres se atém ao desenvolvimento completo do seu protagonista. Conflitos principais, escolhas principais e desdobramentos principais. Com 1000 caracteres talvez já caiba a indicação de personagens secundários e sua relação com o protagonista, mas a trama continua sendo do protagonista. Com 2000 caracteres é possível, em certos casos, explicar as relações do protagonista com os demais personagens e como eles influem na jornada do protagonista, ou seja, como eles afetam o arco dramático.

ARGUMENTO

Esse é o último texto com cara de prosa, por assim dizer. O argumento é um documento textual em prosa que, agora sim, desenvolve todos os aspectos da trama no sentido de prever comportamentos e reações. Não é hora ainda de detalhes mais supérfluos ou artísticos. Este documento também é muito requerido para a venda de conteúdo. Muitas vezes o aquisitor não tem tempo de ler um documento mais extenso e detalhado como um roteiro ou um Game Design Document (GDD) completo. O argumento, então, pode ajudar. Ele é uma etapa antes da escaleta e do GDD.

O argumento audiovisual contemplará todos os personagens envolvidos no desenvolvimento da história, sem exceção. Agora, teremos também as relações estabelecidas de maneira clara. Por isso, é importante que a linguagem seja extremamente objetiva, que indique o que será visto na tela, seja de uma mídia interativa ou não. Dizer, por exemplo, que Ailton é irmão de Angélica é pouco eficiente. De que maneira em um filme, uma série ou um jogo, essa informação é transmitida? Mesmo que seja pelo diálogo, isso precisa ser transmitido para o espectador ou usuário de alguma forma. Quanto mais intricado na trama, melhor. Este documento também se presta a isso. Imagine desenvolver um roteiro ou um GDD completo e precisar fazer

uma alteração. Aqui, ainda não cabem diálogos e abertura de cenas completas, mas os acontecimentos que guiam as etapas para cc uir a história completa. Dessa forma, ao identificar um problema perto do fim da narrativa, não será necessário remontar um roteiro completo, por exemplo. Este documento organiza e facilita a arquitetura da trama, ele define cada passo do protagonista, dos demais personagens, prevê os objetos e ferramentas necessários para essa evolução e onde essa história acontece num sentido mais amplo.

Diferentemente da sinopse, por ser um documento mais completo, é comum que não se pense em caracteres, mas páginas, e, ainda assim, com uma alta variabilidade. Geralmente, um argumento para um filme de uma hora e meia gira em torno de 10 páginas, mas isso não é regra. Cada edital tem sua própria métrica, por isso, mais uma vez, essa ferramenta é importante e deve ser muito sólida. É mais comum que em um edital ou rodada de negócios o aquisitor peça este documento. Basta refletir, o que você leria em uma situação de pressa e pressão? 10 páginas ou 90 páginas para cada proposta recebida? Além disso, para o caso de o edital pedir alguma especificação a respeito de quantidade de páginas ou caracteres, o que é mais fácil: adaptar um documento em prosa de cerca de 10 páginas ou um documento desenvolvido com tantas cenas, personagens e diálogos de cerca de 90 páginas? Para o argumento, é importante ter em mente, então: história desenvolvida em prosa de maneira linear com os conflitos explicitados e relações entre personagens esclarecida.

Atividade Extra

Nome da atividade: Assista ao vídeo da Imprensa Mahon sobre o mundo prático de vendas e material para apresentação. Reparem na importância de uma boa sinopse e na possibilidade de alteração do conteúdo.

Link para a atividade: https://www.youtube.com/watch?v=1JA2EudbvK0

Referência Bibliográfica





ARISTÓTELES. **Poética.** São Paulo: Edipro, 2011.



CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 10. ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2005.



CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1992.



FIELD, Syd. **Manual do roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.



MACIEL, Luiz Carlos. **O poder do clímax**: fundamento do roteiro de cinema e TV. Rio de Janeiro: Record, 2003.



VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor:** estrutura mítica para escritores. São Paulo: Aleph, 2015.

Ir para exercício